

PERANCANGAN SISTEM *E-COMMERCE* BERBASIS WEBADA DESA NGESTIRAHAYU KECAMATAN PUNGGUR

Brian Damara Ammar¹, Chandra Andini², Catur Trianti³, Dony Kharisma P⁴, Edo Putra Pratama⁵, M.Bagus Ammar Sa'i⁶, M.Naufal Waliyullah⁷, Oky Prayudi⁸,
Dani Anggoro⁹

¹⁻⁹ Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Muhammadiyah Metro
Jl. Gatot Subroto No. 100 Metro Lampung

Abstrak: Kegiatan sistem pemasaran (*e-commerce*) merupakan praktik penggunaan promosi untuk meningkatkan traffic ke dalam toko online. Kerja sama kegiatan pengabdian ini adalah pemasaran produk berupa makanan ringan yaitu jipang, keripik pisang, rengginang dan jamu instan yang terbuat dari jahe. Kegiatan ini berdomisili di desa Ngesti Rahayu, kec. Punggur, kab. Lampung Tengah. Permasalahan pada mitra kami yaitu para produsen yang berada di desa Ngesti Rahayu, dengan para produsen hanya memproduksi barang apabila ada yang memesan produk tersebut. Mereka belum memiliki pasar sendiri untuk memasarkan produk tersebut. Oleh karena itu perlunya suatu platform atau media yang tujuannya sebagai sarana pemasaran dari hasil industri produk di desa Ngesti Rahayu. Sehingga di harapkan hal ini dapat membantu memperluas pemasaran melalui *e-commerce*. Kegiatan ini meliputi pendekatan kualitatif yang institusional dan partisipatif, pendekatan secara institusional dilakukan dengan berkomunikasi secara langsung dan transparan perihal pada permasalahan yang dihadapi oleh mitra, dengan berdiskusi dua arah yang bertujuan sebagai sarana bertukar pikiran sekaligus memberikan dan menerima masukan perihal sarana yang dibutuhkan untuk operasional kegiatan *e-commerce* pada desa Ngesti Rahayu. Hasil evaluasi dari kegiatan ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembuatan website *e-commerce* di terima dengan sangat baik oleh mitra kami yang ada di desa Ngesti Rahayu dan pembekalan berupa workshop yang dapat mempermudah para produsen yang berada di desa Ngesti Rahayu dalam mengoperasikan website *e-commerce* tersebut.

Kata Kunci: Ngestirahayu Village, Qualitative, E-commerce

Abstract: *Marketing system activities (e-commerce) is the practice of using promotion to increase traffic to online stores. This activity collaboration is the marketing of products in the form of snacks that is, jipang, keripik pisang, rengginang and jamu instant is made of ginger. This activity is domiciled in the vilage of Ngestirahayu, punggur district, Lampung Tengah. The problems with our partners is the producer who are in vilage Ngestirahayu procers only produce goods when soeone orders the product. Therefore, the need for a platfor or media whose purpose is as a means of marketing of industrial products in the vilage of Ngestirahayu. So it is hoped that this can helpexpand marketing throught e-commerce. This activities include approaches kualitatif of institutional and participatory, intitutional approach is done by communicating directly and transparent regarding the problems faced by partner, by having a two-way discussion that aims as a means of exchanging ideas as well as providing and recive input regaring the facilities needed for oprational activities e-comerce*

in the vilage of Ngestirahayu the result of the evaluation of this activities indicate that the implementation of e-commerce website very well recived by ouy partners in the vilage of Ngestirahayu and debriefing in the form of workshop that can make it easier for producers in the vilage of Ngestirahayu in operating the e-commerce website.

Keyword: Ngestirahayu Vilage, Qualitative, E-commerce

PENDAHULUAN

Pada saat ini desa ngestirahayu perlu menerapkan sistem penjualan produk secara online berbasis web, karena penjualan produk berupa makanan ringan serta minuman bubuk instan masih berjalan secara manual dan produksi barang hanya dilakukan jika ada permintaan, yang tentunya tidak setiap waktu ada permintaan dari customer dan ruang lingkup pemasaran produk masih terbilang sempit atau terisolir. Setelah mengetahui latar belakang di atas serta memahami perihal pengamatan penelitian maka dapat ditarik rumusan masalah di desa Ngestirahayu yaitu: Bagaimana perancangan sistem *e-commerce* berbasis web pada desa Ngestirahayu Kec. Punggur. Tujuan ini adalah untuk merancang sistem *e-commerce* berbasis web pada desa Ngestirahayu Kec. Punggur.

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Pengertian Perancangan

Menurut Soetam (2017) perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan gunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya.

Pengertian Sistem

Menurut Azhar (2013:22), sistem adalah kumpulan/group dari sub

sistem/bagian/komponen apapun baik fisik ataupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu.

Pengertian E-commerce

Menurut Sihotang (2018) *Ecommerce* adalah suatu perangkat teknologi yang dinamis, meliputi aplikasi dan pross bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen dan suatu komunitas melalui transaksi elektronik, yang menyelenggarakan pertukaran elektronik barang

Pengertian Website

Menurut Sandi (2014) *Word Wide Web* atau Waring Wera Wanua, disingkat sebagai WWW" adalah suatu ruang informasi yang dipakai oleh pengenal global yang disebut Pengidentifikasi Sumber Seragam untuk mengenal pasti sumber daya berguna.

Pengertian Desa

Pada UU No 43 tahun 2014 bahwa, Desa adalah Desa dan Desa adat atau yang disebut dengan nama lain, selanjutnya disebut Desa, adalah kesatuan masyarakat hukum yang memiliki batas wilayah yang berwenang untuk mengatur dan mengurus urusan pemerintahan, kepentingan masyarakat setempat berdasarkan prakarsa masyarakat, hak asal-usul, dan/atau hak tradisional yang diakui dan dihormati dalam sistem pemerintahan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Pengertian MySQL

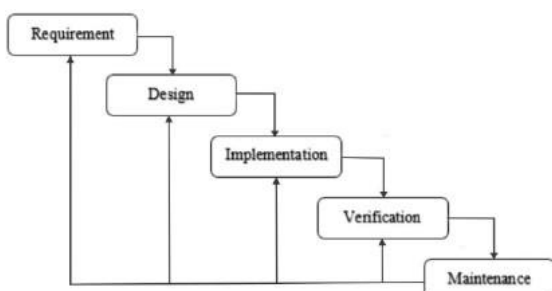
Raharjo (2015) mengatakan MySQL adalah suatu RDBMS (*server database*) yang dapat mengelola database dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dapat diakses oleh banyak pengguna.

Pengertian PHP

Menurut Hidayatullah dan Kawistara dkk (2014:231), PHP singkatan dari Perl Hypertext Preprocessor yaitu bahasa pemrograman web server-side yang bersifat open source. PHP merupakan script yang berintegrasi dengan HTML dan berada pada server (*server-side HTML embedded scripting*). PHP adalah script yang digunakan untuk membuat halaman web dinamis

Metode Waterfall

Menurut Pressman (2012) metode air terjun atau yang sering disebut metode waterfall sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), nama model ini sebenarnya adalah "Linear Sequential Model" dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modelling*), Konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem kepada pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan



Gambar 1 Metode waterfall Sumber: (Pressman, 2012)

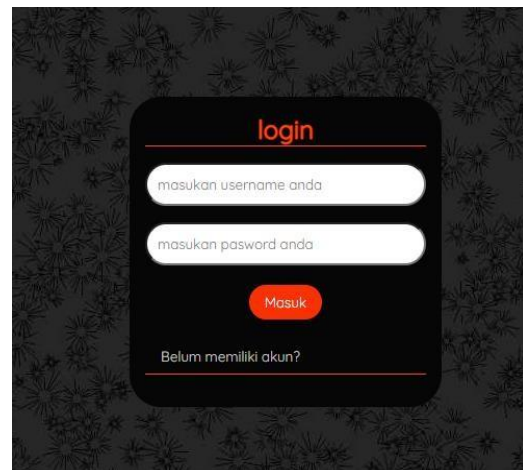
Black-Box Testing

Black-Box Testing merupakan Teknik pengujian perangkat lunak yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, Blackbox Testing bekerja dengan mengabaikan struktur kontrol sehingga perhatiannya difokuskan pada informasi domain

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sistem e-commerce yang dihasilkan dari penelitian pada Desa Ngestirahayu ini dalam proses pengajuan kepada masyarakat.

Tampilan halaman login admin



Gambar 2: Tampilan login admin

Pada gambar 2 terdapat tampilan halaman login untuk admin yang akan masuk ke halaman dashboard admin dengan cara memasukkan Username dan Password. Tampilan halaman dashboard admin



Gambar 3: Tampilan dashboard Admin

Pada gambar 3 terdapat halaman admin yang terdapat beberapa menu yang berfungsi untuk menambahkan, menghapus, dan melakukan update pada barang yang akan di perjual belikan

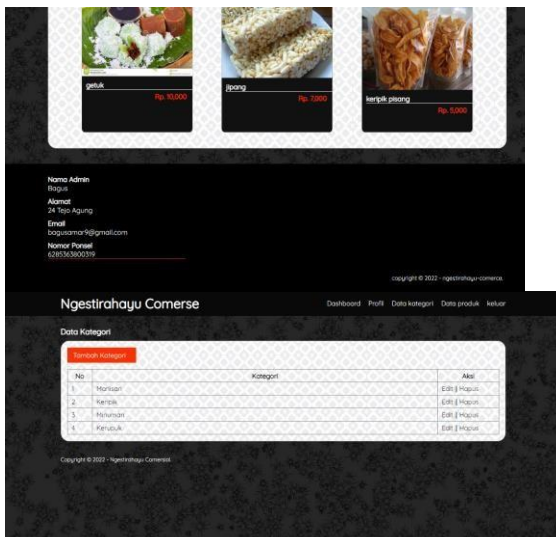
Tampilan halaman profil admin



Gambar 4: Halaman profilAdmin

pada gambar 4 terdapat halaman profil admin yang berisi data data admin yang sedang dalam keadaan login, pada halaman admin, admin dapat mengubah biodata atau pasword serta username yang sedang digunakan.

Tampilan halaman data kategori



Gambar 5: Halaman data kategoriAdmin

Pada gambar 5 terdapat halaman data kategori yang berisi data-data kategori produk yang di unggah kedalam website, pada halaman ini admin dapat

menambah, menghapus, dan melakukan update pada data kategori.

Tampilan data produk



Gambar 6: Halaman data produkAdmin

Pada gambar 6 terdapat halaman data produk admin yang berisi kategori, nama produk, harga, deskripsi produk, gambar dan status. Pada halaman ini admin dapat melakukan penghapusan, penambahan, dan melakukan update pada opsi yang ada

Tampilan Dashboard customers



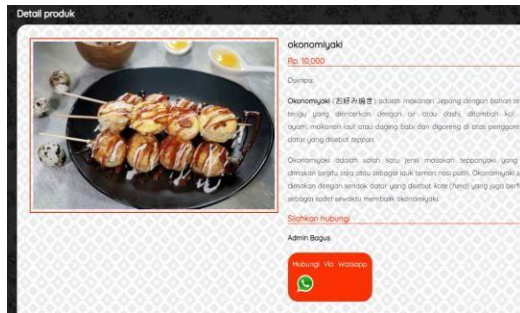
Gambar 7: Halaman DashboardCustomers

Gambar 8: Halaman DashboardCustomers

Pada gambar 7 dan 8 terdapat dashboard customers dimana pada halaman ini calon pembeli dapat melakukan pencarian barang yang dengan menggunakan search box dan calon pembeli dapat juga mencari barang berdasarkan kategori pada box kategori yang ada, serta calon pembeli juga bisa mengetahui informasi dari produk yang di jual dengan cara memilih salah satu produk yang ada pada box produk terbaru, pada halaman ini juga terdapat footer yang berisi tentang

data diri admin yang bertanggung jawab pada produk.

Halaman detail produk



Gambar 9: Halaman Detail produk Customers

Pada gambar 9 terdapat halaman detail produk yang berisikan informasi dari produk itu sendiri, pada halaman ini juga terdapat kontak whatsapp admin yang dapat dihubungi jika calon pembeli tertarik

REFRENSI

- [1.] R. W. Soetam. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Malang: Seribu Bintang, 2017.
- [2.] Azhar. *Sistem Informasi Akutansi*. 2013
- [3.] H. T. Sihotang, "Sistem pakar untuk mendiagnosa penyakit pada tanaman jagung dengan metode bayes," *J. Inform. Pelita Nusant.*, vol. 3, no. 1, 2018.
- [4.] M. Sandi, *Bikin Website Dengan Aplikasi-Aplikasi Gratis*. Yogyakarta: Mediakom, 2014.
- [5.] Peraturan Pemerintah Nomor 43 Tahun 2014 tentang Peraturan Pelaksanaan Undang- Undang Nomor 6 Tahun 2014 Pasal 1
- [6.] Budi Raharjo (2015: 16), MySQL

kepada barang yang di jual.

KESIMPULAN

Setelah melakukan kegiatan penelitian di Desa Ngestirahayu, maka kesimpulan yang dapat di tarik adalah pengimplementasian e- commerce yang sudah berjalan lumayan baik namun masih terdapat kekurangan yaitu sebagai berikut:

1. Masih mengharuskan customer dan produsen melakukan transaksi barang diluar sarana website.
2. Pengiriman barang dari produsen kepada perusahaan ekspedisi membutuhkan waktu sedikit lama, dikarenakan jarak Desa Ngestirahayu dengan perusahaan jasa ekspedisi bisa dibidang tidak dekat

merupakan Software RDBMS (atau server database) manajemen :informatika

- [7.] Hidayatullah, Priyanto & Jauhari Khairul Kawistara. *Pemrograman Web*. Bandung: Informatika 2014.
- [8.] R. S. Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi)*, Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2012.
- [9.] S. Roohullah Jan, S. Tauhid Ullah Shah, Z. Ullah Johar,
- [10.] Y. Shah, and F. Khan., An Innovative Approach to Investigate Various Software Testing Techniques and Strategies. *Int. J. Sci. Res. Sci. Eng. Technol.*, vol. 2, no.2, pp. 682–689. 2016